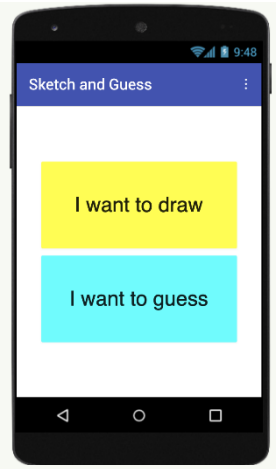
你猜我畫：課堂活動

本活動主要讓學生扮演遊戲內的繪畫者和猜畫者角色，從而示範繪畫者如何將畫像資訊，藉着 CloudDB 傳達給猜畫者。

老師着四位自願參與的學生站到講壇前，分別扮演玩家 1、玩家 2、CloudDB 和程式通訊員。

玩家 1 和 2 各自站到黑板前，手持一個長方塊，以代表平板電腦及程式中的 Screen1。



1. 玩家 1 和 2 決定玩遊戲程式「你猜我畫」。
2. 玩家 1 按下手上長方形中的 “I want to draw” button 按鈕，並消去該按鈕，以代表程式畫面進入 SketcherScreen。
3. 玩家 2 按下手上長方形中的 “I want to guess button” 按鈕，並消去該按鈕，以代表程式畫面進入 GuesserScreen。
4. 玩家 1 在黑板上畫一條線。
5. 程式通訊員對玩家 1 說：「你一定要將那個資訊傳送給 CloudDB。」並給玩家 1 一張紙，上面有 “DrawingData” 的標籤，以及代表該線四個數值 (prevx, prevy, currentx, currenty) 的清單格式。
6. 玩家 1 寫下四個數值，作為該線首尾兩點的 x,y 座標，再將紙交給程式通訊員。
7. 程式通訊員將紙交給 CloudDB。
8. CloudDB 道謝後，把紙上資訊抄到另一張紙上，交給程式通訊員以轉達玩家 2。

9. 玩家 2 表示「我好像從 CloudDB 收到甚麼畫像數據似的，當中的數值是甚麼？」，然後大聲讀出四個數據，並畫出線條，看看是否跟玩家 1 的一樣。
10. 這過程可利用其他新線段的四個數值來代替。
11. 另外，玩家 1 也可表示：「我要清空這張畫布。」並擦淨黑板，然後把沒有寫上數值的 “DrawingData” 紙傳給程式通訊員，再由 CloudDB 轉達玩家 2。
12. 玩家 2 收到紙後會與玩家 1 一樣擦淨黑板。

此教材僅作賽馬會運算思維教育計劃學校之用，請勿洩露予第三者。